

Dreamcast™



Dreamcast.

ALONE IN THE DARK™

THE NEW NIGHTMARE



INFOGRAMES

DARKWORKS

Notice

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Veillez lire le manuel, et ce paragraphe en particulier, avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'autoriser vos enfants à y jouer. Un adulte doit consulter les instructions d'utilisation de la console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

Precautions d'emploi

- Eloignez-vous le plus possible de l'écran de télévision en vous asseyant aussi loin que le permettent les câbles de la console. Nous vous recommandons de vous asseoir à deux mètres au moins du téléviseur.
- Nous vous recommandons d'utiliser un poste de télévision doté d'un écran de petite taille.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, reposez-vous au moins dix minutes par heure de jeu.

DEMARRAGE

Ce GD-ROM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. N'essayez pas de l'utiliser sur un autre type de lecteur, sous peine d'endommager les haut-parleurs et les écouteurs.

1. Configurez le système Dreamcast conformément aux instructions du manuel. Connectez la manette 1. Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, connectez également les manettes 2-4.
2. Insérez le GD-ROM Dreamcast, étiquette vers le haut, dans le tiroir du CD et refermez le volet.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se produit, éteignez la console (interrupteur sur OFF) et vérifiez qu'elle est correctement configurée.
4. Pour arrêter une partie en cours ou redémarrer une partie qui s'est terminée, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir à l'écran de titre du jeu. Appuyez à nouveau simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir au panneau de contrôle Dreamcast.
5. Si vous allumez la console (interrupteur sur ON) sans insérer de GD-ROM, le panneau de contrôle Dreamcast apparaît. Pour jouer une partie, insérez le GD-ROM Dreamcast dans l'unité et le jeu se chargera automatiquement.

Important: votre GD-ROM Dreamcast contient un code de sécurité qui permet la lecture du disque. Conservez le disque propre et manipulez-le avec précaution. Si votre système Dreamcast a des difficultés à lire le disque, retirez-le du lecteur et nettoyez-le doucement en partant du centre du disque vers les bords extérieurs.

MANIPULATION DU GD-ROM DREAMCAST

- Le GD-ROM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Maintenez la surface du GD-ROM à l'abri de la poussière et des égratignures.
- N'exposez pas le GD-ROM à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un radiateur ou d'une source de chaleur.

Alone in the Dark is a registered trademark of INFOGRAMMES © 2001 Infogrammes. All rights reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, changing for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Infogrammes and developed by Darkworks.

"Alone In The Dark" written and produced by Stewart Copeland. Performed by Stewart Copeland and Jimmie Wood. Published by Kinetic Collections Overseas, Inc.
© 2001 Kinetic Collections Overseas, Inc.

ALONE IN THE DARK

THE NEW NIGHTMARE

INTRODUCTION

Edward Carnby, le détective de l'étrange est de retour !

Le meilleur ami de Carnby, Charles Fiske, a été retrouvé mort près de Shadow Island, une île mystérieuse située au large des côtes du Maine.

L'enquête de Carnby le conduit rapidement à Frederick Johnson.

Ce dernier lui révèle que Fiske était à la recherche de trois anciennes tablettes indiennes et lui demande de poursuivre l'enquête.

Johnson lui adjoint Aline Cedrac, un jeune professeur spécialiste des langues indiennes

anciennes. Leur mission : retrouver les trois mystérieuses tablettes, objets de tant de convoitises, sur lesquelles sont gravées des inscriptions qui n'ont encore jamais été déchiffrées. Au cours du vol qui doit les amener sur l'île, Carnby apprend qu'Aline Cedrac a, comme lui, des raisons personnelles de se rendre sur Shadow Island.

Alors que le pilote entame la phase d'approche, l'hydravion qui les transporte est soudain mis en perdition, entraîné par une force mystérieuse. Carnby et Aline Cedrac n'ont qu'une solution : sauter en parachute.

Carnby se pose dans un jardin abandonné alors qu'Aline manque de se blesser gravement en atterrissant sur les toits d'un sombre manoir.



SOMMAIRE

INTRODUCTION	3
LES PERSONNAGES	5
DÉMARRAGE	7
CONFIGURATION MANETTE	8
OPTIONS	9
ACTIONS SUPPLÉMENTAIRES	10
EQUIPEMENT	12
INVENTAIRE	12
SAUVEGARDE	15
CONTINUER UNE PARTIE	15
ASSISTANCE	16
CREDITS	17

LES PERSONNAGES

Edward Carnby

De père et de mère inconnus, Carnby a été placé par les autorités sociales à l'orphelinat de St Andrews, où le directeur de l'orphelinat lui a donné nom et prénom.

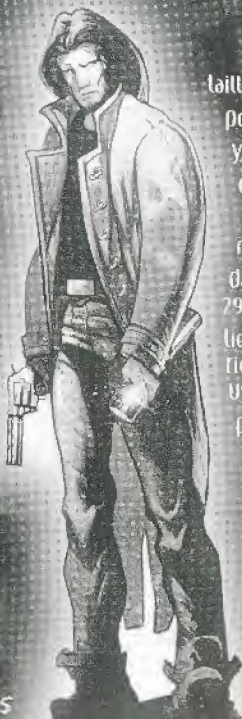
Carnby travaille maintenant pour l'agence fondée en 1982 par Charles Fiske, un ancien membre du bureau 713, le très secret bureau d'investigation du FBI. Fiske et Carnby se sont fait une spécialité des affaires paranormales et enquêtent principalement sur les phénomènes étranges et surnaturels.

Pour Carnby, il ne s'agit pas de convaincre les incrédules, ni d'éveiller les consciences. Il s'est fixé pour mission de combattre les forces obscures qui sont à l'œuvre un peu partout en ne comptant que sur ses propres forces.

Il ne possède ni pouvoirs ni capacités parapsychologiques qui feraient de lui un être surnaturel mais dispose, en revanche, d'une réelle faculté à reconnaître le mal au premier coup d'œil et à savoir instinctivement comment agir en conséquence.

Sans être mystique, Carnby sait ou sent qu'il est investi d'une mission. Quand Carnby fait preuve d'humour, c'est un humour désabusé

à la limite du cynisme. Il peut paraître froid, indifférent, voire maniaque, à certains mais ses très rares amis, dont Charles Fiske fait partie, connaissent son intégrité et sa grande fidélité.



Taille : 1,84.

Poids : 78.

Yeux : gris bleu.

Cheveux : brun.

Signes distinctifs :
néant.

Date de naissance :
29 février 1968.

Lieu de naissance :
Richmond, Virginie,
USA.

Père : inconnu.

Mère : inconnue.

Dernière adresse connue :
Hôtel White House,
18 Norman Avenue,
Gloucester,
Massachusetts,
Chambre 17.

aline cedrac

Aline Cedrac est née le 30 juin 1974 à Lexington, dans la banlieue de Boston. Elle n'a pas connu son père et sa mère, Marie, n'a jamais voulu lui révéler son identité. D'origine française, Marie Cedrac est retournée en Europe en 1992, après s'être brouillée avec sa fille unique. Aline a choisi de rester à Boston pour finir ses études d'anthropologie.

Marie Cedrac est décédée dans un accident en février 1993. Malgré ses recherches, Aline n'a jamais pu découvrir l'identité de son père.

Aline s'est révélée une étudiante très brillante. Sa mémoire phénoménale, associée à une intuition extraordinaire et à une capacité de travail hors norme, lui a permis d'obtenir son doctorat à 24 ans.

Elle s'est particulièrement intéressée à une tribu indienne, les Abkanis, et à son écriture, datant de plusieurs milliers d'années, et dont la découverte récente (découverte attribuée à Obed Morton) a révolutionné le petit monde de l'anthropologie indienne. C'est d'ailleurs le sujet du livre qu'elle a entrepris d'écrire et pour lequel elle bénéficie d'une bourse de la fondation Rockefeller.



Taille : 1,72 m

Poids : 54 kg

Yeux : verts

Cheveux : roux

Signes distinctifs :
néant

Date de naissance :
30 juin 1974

Lieu de naissance :
Lexington, MA, USA

Père : inconnu

Mère : Marie Cedrac

Dernière adresse connue :
117 Hawthorn Street,
Cambridge, Massachusetts
(aux environs de l'université
de Harvard).

DÉMARRAGE

Alone in the Dark the New Nightmare est un jeu pour 1 joueur. Avant d'allumer la console Dreamcast™, connectez la manette Dreamcast™ ou un périphérique compatible en utilisant le port de commande à celui qui se trouve le plus à gauche.

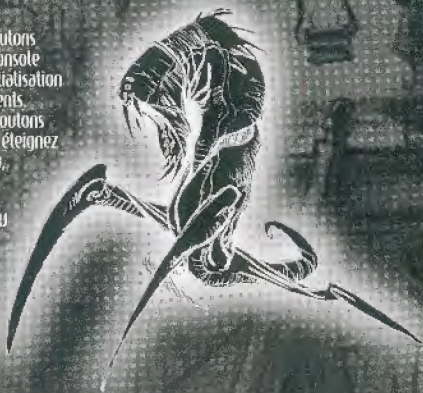
Placez le disque 1 dans la console Dreamcast™. Utilisez le stick analogique ou la croix multidirectionnelle pour effectuer une sélection, puis validez à l'aide du bouton à.

Disque 1 : utilisez ce disque pour commencer une nouvelle partie. Sélectionnez **NOUVELLE PARTIE** dans le menu principal. Pour continuer une partie sauvegardée, choisissez **CHARGER PARTIE**, puis sélectionnez la sauvegarde de votre choix.

Disque 2 : une fois le disque 1 terminé, changez de disque en suivant les instructions qui apparaissent à l'écran, sans oublier de sauvegarder votre progression. Pour reprendre une partie sauvegardée sur le disque 2, placez ce disque dans votre console Dreamcast™. Choisissez ensuite **CHARGER PARTIE**, puis sélectionnez la sauvegarde à partir de laquelle vous souhaitez continuer.

Attention : ne touchez ni le stick analogique, ni les boutons analogiques O/D au moment où vous allumez votre console Dreamcast™. Ceci pourrait perturber la procédure d'initialisation de la manette, ce qui entraînerait des dysfonctionnements. Si vous touchez par erreur le stick analogique ou les boutons analogiques O/D pendant le démarrage de la console, éteignez votre console Dreamcast™ puis allumez-la de nouveau, en faisant attention de ne pas toucher à la manette.

Vous pouvez à tout moment retourner au menu principal. Pour cela, appuyez simultanément sur les boutons à, O, X, Y et Start. Cette manipulation réinitialisera le logiciel et affichera le menu principal du jeu.



CONFIGURATION MANETTE

configuration manette
combinaison d+g :
Mode Visée
Combinaison freelook + Mise en jeu

bouton analogique g :
Désactiver
Verrouillage auto

stick analogique +
bouton analogique g :
Mouvement circulaire
des bras

croix multidirectionnelle :
déplacement du personnage
flèche haut : avancer
flèche bas : reculer
flèche bas (2 fois) :
tourner rapidement
flèche Droite :
tourner à droite
flèche Gauche :
tourner à gauche

VMS : Informations
(Niveau de vie, munitions...)

bouton analogique d :
Mise en jeu
(maintenir enfoncé)

bouton y :
Menu Equipement

bouton b :
allumer/éteindre lampe-torche

bouton a :
action/tir
(- bouton analogique gauche)

bouton x :
Courir
(maintenir enfoncé)

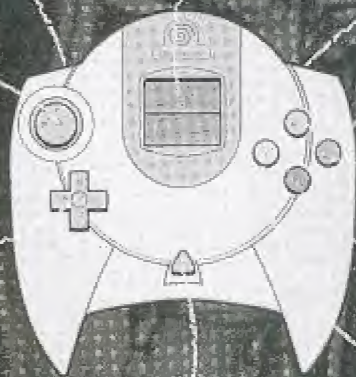
start :
Pause + Options

bouton analogique g :
Désactiver Verrouillage auto

bouton analogique d :
Mise en jeu
(maintenir enfoncé)

port d'extension 2

port d'extension 1



OPTIONS

Pour afficher le menu des options, choisissez **OPTIONS** dans le menu principal ou appuyez sur le bouton Start pendant le jeu. Utilisez la croix multidirectionnelle pour naviguer dans ce menu. Confirmez votre sélection à l'aide du bouton Δ .

volume des bruitages

Réglez le volume des bruitages.

volume de la musique

Réglez le volume de la musique.

volume des voix

Réglez le volume des voix.

reglage de l'écran

Utilisez la croix multidirectionnelle pour centrer l'image sur votre téléviseur.

regler la luminosité

Réglez votre écran TV en suivant les instructions.

stereo o/d

Choisissez la sortie son

mode vibration

activez ou désactivez le mode Vibration.

configuration de la manette

voir la configuration de la manette.

menu pause

Ce menu est accessible durant le jeu en appuyant sur le bouton Start, sauf pendant le visionnage d'une scène cinématique.

Dans ce mode, le jeu est figé (le temps n'est plus décompté.)

Sélectionnez une option avec le stick analogique ou la croix multidirectionnelle et validez avec le bouton Δ .

retourner au jeu

Pour quitter le menu des options et revenir au jeu.

quitter le jeu

Pour revenir au menu principal sans redémarrer la console.

options

Pour accéder au menu des options (son, réglages, etc.)

ACTIONS SUPPLEMENTAIRES

• utiliser la lampe-torche

appuyez sur le bouton D pour allumer ou éteindre votre lampe-torche.

lorsque votre lampe-torche est allumée, maintenez le bouton analogique gauche enfoncé pour passer en "Mode freelook" et orienter votre lampe-torche dans la direction de votre choix à l'aide du stick analogique.

Remarque : le "Mode freelook" ne fonctionne que lorsque le personnage est à l'arrêt.

• utiliser une arme

lorsque vous avez une arme en main, maintenez le bouton analogique D appuyé pour passer en "Mise en joue" et appuyez sur le bouton A pour tirer.

lorsque vous êtes en "Mise en joue", votre barre de vie apparaît à l'écran, ainsi que l'icône de l'arme active avec le décompte des munitions.

Dans ce mode, votre arme s'oriente automatiquement vers la cible la plus proche.

Remarque : vous pouvez toujours vous déplacer lorsque vous êtes en "Mise en joue" mais vous ne pouvez pas courir.

En maintenant à la fois le bouton analogique Q et le bouton analogique D enfoncés, vous passez en "Mode Visée" : maintenez le bouton analogique Q pour passer en "Mode freelook", utilisez le stick analogique pour pointer votre arme dans n'importe quelle direction et appuyez sur le bouton A pour tirer.

Remarque : le "Mode Visée" ne fonctionne que lorsque le personnage est à l'arrêt.

• COURIR

Maintenez enfoncé le bouton X et utilisez la croix multidirectionnelle pour vous déplacer en courant.

• pousser un objet

Il est possible de pousser certains objets (caisses, meubles, etc.). Placez-vous face à l'objet que vous voulez pousser et maintenez le bouton A enfoncé, puis appuyez en haut sur la croix multidirectionnelle. Si l'objet ne peut pas être déplacé, le personnage ne se mettra pas en position pour pousser.



• monter sur un objet

Il est possible de monter sur certains objets ou éléments de décor. Placez-vous devant l'objet sur lequel vous voulez monter et appuyez sur le bouton Δ . Pour descendre d'un objet, placez-vous au bord de l'objet et appuyez sur le bouton Δ . Si le personnage ne peut pas monter sur l'objet, il ne fera rien.

• escalader

Contrairement à Carnby, ðline peut escalader certains objets du décor pour accéder à de nouvelles zones à explorer. Pour escalader, placez-vous face à la paroi et appuyez sur le bouton Δ . Pour descendre le long d'une paroi, placez-vous au bord du surplomb et appuyez sur le bouton Δ .

Si ðline ne peut pas escalader, elle ne fera rien.

• examiner un document

Les décors contiennent de nombreux documents qui vous apporteront des informations utiles tout au long de l'aventure. Il peut s'agir soit de documents écrits, soit d'images (photographies ou peintures.) Pour examiner un document, placez-vous devant celui-ci et appuyez sur le bouton Δ . Vous visionnez alors le document en plein écran.

Documents écrits :

faites défiler les pages en appuyant sur le bouton Δ .

EQUIPEMENT

Appuyez sur le bouton Y pour faire apparaître le menu équipement.

- **carte**

Pour accéder à la carte, appuyez sur le bouton X dans le menu équipement.

Cet écran vous permet de visualiser la carte des lieux que vous visitez. Si des cartes supplémentaires sont disponibles, les numéros des pages apparaissent en haut et en bas de l'écran. Utilisez le bouton analogique D et le bouton analogique Q pour les afficher. Utilisez la croix multidirectionnelle pour faire défiler la carte et les boutons X et Y pour réaliser des zooms avant ou arrière. Utilisez le bouton à pour centrer la carte sur la position actuelle du personnage.

- **radio**

Les deux héros possèdent chacun un talkie-walkie qui leur permet de rester en contact en permanence.

Pour appeler l'autre personnage avec la radio, appuyez sur le bouton à dans le menu équipement. Si votre partenaire est à portée de réception, il vous répondra et vous donnera peut-être des conseils ou des informations.

INVENTAIRE

Pour accéder à l'inventaire, appuyez 2 fois sur le bouton Y.

- **statut du personnage**

L'écran d'inventaire affiche en permanence la barre de vie et le visage de votre personnage.

• menu principal d'inventaire

L'inventaire regroupe l'ensemble des objets que vous possédez, répartis en plusieurs catégories. Pour accéder à un objet, sélectionnez la catégorie correspondante à l'aide de la croix multidirectionnelle et appuyez sur le bouton **a**.

Quel que soit l'endroit où vous vous trouvez dans l'arborescence de l'inventaire, vous pouvez remonter successivement jusqu'à l'écran principal de l'inventaire en appuyant sur le bouton **b**. Appuyer une fois de plus sur le bouton **b** vous permet de quitter l'inventaire et retourner à la partie.

Remarque : lorsque vous entrez dans l'inventaire, la catégorie sélectionnée est toujours **ARMES**.

Utilisez la croix multidirectionnelle pour sélectionner un objet et appuyez sur le bouton **a**. Un menu contextuel apparaît alors, indiquant les actions possibles de l'objet sélectionné.

• utiliser un objet

Sélectionnez l'objet que vous désirez utiliser et appuyez sur le bouton **a**. Choisissez **UTILISER** dans le menu qui apparaît.

• équiper

Sélectionnez l'objet dont vous voulez vous équiper et appuyez sur le bouton **a**. Sélectionnez ensuite **EQUIPER** dans le menu qui apparaît.

Si l'objet que vous avez sélectionné est une arme, votre personnage en sera alors équipé. Si votre personnage avait déjà une arme en main, celle-ci retourne dans votre inventaire.

• recharger

Si l'objet que vous avez sélectionné est une arme, la fonction **RECHARGER** est disponible. Lorsque vous rechargez votre arme, des munitions sont transférées de vos boîtes de munitions au chargeur de l'arme. Les nombres affichés à côté des icônes d'armes et de munitions indiquent le nombre de munitions restant.

• examiner un objet

Sélectionnez l'objet que vous désirez examiner et appuyez sur le bouton **a**. L'objet apparaît alors en gros plan au centre de l'écran. Utilisez la croix multidirectionnelle pour faire pivoter l'objet et les boutons **X** et **Y** pour contrôler le zoom.

Pendant que vous examinez un objet, un texte de description apparaît également à l'écran.

• combiner des objets

Sélectionnez l'objet que vous désirez combiner et appuyez sur le bouton **à**. Sélectionnez ensuite un deuxième objet et appuyez de nouveau sur le bouton **à**. Certains objets doivent être combinés pour fonctionner. Par exemple : combinez le chargeur d'accus avec les accus pour les recharger.

• separer les objets

Sélectionnez les objets que vous souhaitez séparer et appuyez sur le bouton **à**.

• sante

La barre de vie indique l'état de santé du personnage et elle diminue chaque fois que vous êtes blessé lors d'une attaque. Si vous êtes touché et que la barre de vie atteint le niveau "DANGER", le personnage meurt et la partie prend fin.

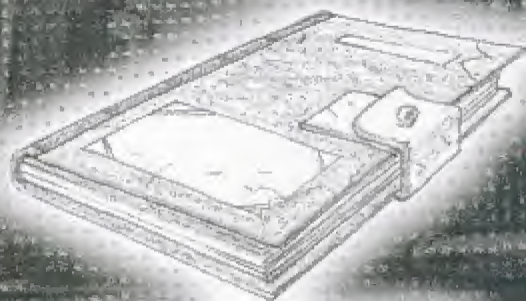
Vous pouvez améliorer l'état de santé de votre personnage et recharger votre barre de vie en utilisant les trousse de soin que vous trouverez tout au long de la partie. Sélectionnez une trousse de soin et appuyez sur le bouton **à** afin d'incrémenter votre barre de vie.

• carnet

Au cours de l'aventure, vous trouverez un grand nombre de documents et d'informations nécessaires pour mener à bien votre mission, résoudre les énigmes et comprendre la sombre histoire de Shadow Island et de la famille Morton.

Votre carnet résume l'essentiel des renseignements que vous avez collectés.

Sélectionnez **CARNET** dans le menu principal d'inventaire et appuyez sur le bouton **à**. Le carnet apparaît alors en plein écran. Utilisez la croix multidirectionnelle pour faire défiler les pages. Appuyez sur le bouton **D** pour retourner à l'écran principal d'inventaire.



SAUVEGARDE

Vous pouvez sauvegarder à tout moment votre progression mais vous devez posséder une amulette de sauvegarde. Sélectionnez une amulette de sauvegarde dans le menu **OBJETS** de l'inventaire et appuyez sur le bouton **A**. Suivez ensuite les instructions à l'écran pour sauvegarder la partie.

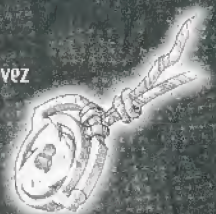
Remarque : à chaque fois que vous sauvegardez, vous utilisez une amulette de sauvegarde. Comme ces amulettes sont assez rares, faites des sauvegardes qui soient vraiment utiles.

Attention : une fois que vous avez chargé une partie sauvegardée, la partie reprendra à l'endroit où vous avez effectué la sauvegarde mais vous ne pourrez pas récupérer les actions que vous aviez précédemment réalisées, ni les amulettes de sauvegarde que vous aviez ramassées.

Vous devez posséder un Visual Memory (VM) pour pouvoir sauvegarder.

pendant le processus de sauvegarde, n'éteignez pas votre console Dreamcast™, n'ouvrez pas le compartiment CD et ne débranchez pas la manette.

Le jeu utilise au maximum 12 blocs d'espace libre pour sauvegarder une partie.



CONTINUER UNE PARTIE

Pour charger une partie précédemment sauvegardée, insérez un Visual Memory (VM) dans votre manette et placez le disque 1 ou le disque 2 dans la console Dreamcast™.

Choisissez **CHARGER PARTIE** dans le menu principal et sélectionnez ensuite, parmi les sauvegardes disponibles, celles que vous désirez.

Remarque : si vous n'avez pas inséré le disque correspondant à la sauvegarde que vous avez sélectionnée, le message "Insérez le disque 1" ou "Insérez le disque 2" apparaîtra.

Suivez alors les instructions à l'écran pour reprendre la partie.